

스플렌더

POKÉMON



最高のポケモントレーナーになるための冒険が始まります！ボールを使ってポケモンをつかまえて、ポケモンを進化させて勝利点を集めましょう。何匹のポケモンをつかまえることができるでしょうか？

ゲーム内容物

ボールトークン40枚



モンスターボール
7枚 (赤)

ヒールボール
7枚 (ピンク)

スーパーボール
7枚 (青)

クイックボール
7枚 (黄)

ハイパーボール
7枚 (黒)

マスターボール
7枚 (紫)

ポケモン図鑑シート 1枚



ポケモンカード 90枚



レベル1
カード
35枚

レベル2
カード
30枚

レベル3カード
15枚

レアカード
5枚

伝説/幻カード
5枚

トレーナータイル 4枚

(各プレイヤー1枚)



スタート
プレイヤー
マーカー1個



ゲームの準備

- カードをレベルごとに分けて混ぜます。次に、各レベル別のカードを下から昇順（レベル1、レベル2、レベル3）にテーブルの中央に縦に並べます。
- 各レベルごとに、山札の横に4枚ずつ表向きに並べます。
- レアカードをよく混ぜ、レベル3のカードの上に置きます。同様に、伝説/幻カードもよく混ぜ、レアカードの山の右側に置きます。（この2つの山の間に、カードを1枚並べるスペースを作ってください）その後、それぞれの山の一番上のカード1枚を右側に表向きで置きます。
- 全てのプレイヤーの手の届くところにボールトークンを種類別に分類して積み重ねます。ここをサプライと呼びます。
- 3人プレイの場合、トークンを各色2枚ずつ箱に戻します。2人プレイの場合、トークンを各色3枚ずつ箱に戻します。マスターボールトークン（紫）は、人数に関係なく5枚全て使用します。
- 一番若い人がスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。そして、各プレイヤーは好きなトレーナータイルを1枚ずつ取り、自分の前に置きます。



ゲーム中、プレイヤーはボールトークンを選び、そのトークンを使ってポケモンをつかまえて、カードを手に入れます。カードはプレイヤーに勝利点とボーナスをもたらします。ボーナスは、今後ポケモンをつかまえるときに必要なボールトークンを減らします。いくつかのポケモンは、条件を満たすと進化する事ができ、進化したポケモンはより多くの勝利点をもたらします。あるプレイヤーが18点以上集めると、最後のプレイヤーまで順番に進んだ後、ゲームが終了し、最も勝利点が多いプレイヤーが勝利します。

ゲームの進め方

カードの説明



アクション

ゲームはスタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから時計回りに進みます。**自分の番では、次の4つのアクションから必ず1つを選択して実行する必要があります。**

異なる種類のボールトークンを3枚取得する

サプライにあるボールトークンが2種類以下であれば、異なる種類のボールトークンを2枚取るか、任意のトークンを1枚取ります。**このアクションでマスターボールトークンを取ることはできません。**

同じ色のボールトークンを2枚取得する

このアクションは、取ろうとするボールトークンがサプライに4枚以上残っている場合にのみ実行できます。そうでなければこのアクションを実行できません。**このアクションでマスターボールトークンを取ることはできません。**

カードを1枚確保して、マスターボールトークンを1枚取得する

テーブルの中央に並べたカードか、山札（レベル1、レベル2、レベル3）の一番上のカードを1枚取って確保できます。山札からカードを取るときは他のプレイヤーに内容を見せる必要はありません。そして、カードと一緒にマスターボールトークンを1枚取ります。マスターボールトークンが残っていてもカードの確保はできますが、その場合はマスターボールトークンは得られません。**レア、伝説/幻カードは確保できません！**

カードは3枚までしか確保できず、ゲーム中に捨てることはできません。確保したカードは、次の手番でボールトークンを出してつかまったり、条件を満たしていれば進化に使用できます（進化については次のページを参照してください）。ゲーム終了時に確保したカードが残っていても減点はありませぬ。

ポケモンをつかまえる（カードを1枚手に入れる）

テーブルの中央に並べたポケモン、または、確保しているポケモンのどちらかをつかまえることができます。

ポケモンをつかまえるには、カードに示された数のボールトークンをサプライに戻す必要があります。

マスターボールトークン（紫）はどのトークンにも置き換えることができます。1枚のカードに複数のマスターボールトークンを使用することもできます。

レアカードや伝説/幻カードも同じ方法でつかまえられますが、必ずマスターボールトークンが必要になります。

必要なトークンを全て出したら、そのカードを取って、自分の前に置きます。

例：ジヒはヒールボール3枚、クイックボール2枚、ハイパーボール2枚を出してウツドンをつかまえます。出したトークンはサプライに戻します。



プレイヤーはつかまえたポケモンのボーナス、勝利点、次の進化先が全員によく見えるよう、カードを色別整理しておく必要があります。

ボーナス

プレイヤーがこれまでにつかまえたポケモンに示されたボーナスによって、新しいポケモンをつかまえるときに出すボールトークンが少なくなります。各ボーナスは同じ色（種類）のボールトークン1枚と同じ価値を持ちます。そのため、多くのポケモンをつかまえた場合、トークンを出さずに新しいポケモンをつかまえることも可能です。レア、伝説/幻カードにはボーナスが2つずつ示されています。ただし持っているボーナスが、つかまえたポケモンに示されたものより多いとしても、追加でトークンを取得することはありません。

例：ジヒはウツドンをつかまえようとしています。ジヒは以前につかまえたフシギダネでクイックボールを1つ、ニョロモとカビゴンでヒールボールを3つ受け取ります。そのため、ウツドンをつかまえるにはクイックボール1つとハイパーボール2つだけ必要になります。



カードを追加する

テーブルに並べたカードを誰かが確保したか、つかまえたことで空きができた場合は、すぐに同じレベルのカードを表向きにして空いた場所を埋めます。ゲーム中に表向きで並べるカードは常に各レベル4枚ずつでなければなりません（カードの山札が無くなった場合は空いたままにします）。

レア、伝説/幻カードも同様ですが、表向きにするカードは1枚ずつです。

トークン保持上限

プレイヤーは、持っている全てのトークンを他のプレイヤーがいつでも見ることができるようにする必要があります。**自分の手番を終えるとき、マスターボールトークンを含め、ボールトークンを10枚までしか持ってません。**

手番中にボールトークンを11枚以上持つこともあるかもしれませんが、自分の手番を終えるときに持っているトークンが10枚より多い場合は、手元に10枚だけ残し、余分なトークンはサプライに返さなければなりません。

進化

以前につかまえたポケモンを進化させることで新しいポケモンを手に入れることができます。進化したポケモンは、前のレベルのポケモンよりも多くの勝利点をもたらします。レベル1ポケモンはレベル2に、レベル2ポケモンはレベル3に進化します。レベル3ポケモンとレア、伝説/幻カードは（このゲームでは）進化しません。

進化はアクションとはみなされません。自分の手番を終えて、トークンの保持上限を超えているか確認した後、自分がかまえたポケモンの中から進化条件を満たすポケモン1匹を進化させることができます。

レベル1、レベル2カードの上部には、そのポケモンがどのポケモンに進化するか示されています。その下には、**このポケモンが進化するのに必要なボーナスの種類と個数**が示されています。

あるポケモンに示されている進化条件に十分なボーナスを持っている（そのボーナスが描かれたカードを十分に持っている）場合、確保したカードまたはテーブルの中央に並んだカードの中で、進化先にあたるカードがあれば、**そのポケモンへ進化させることができます。**

レア、伝説/幻カードにはボーナスが2つずつあるので、ボーナスを確認する際に2つとみなします。

進化に必要なボーナスが示されたカードを消費したり捨てる必要はなく、条件分のボーナスを持っていることを確認するだけです。

ポケモンが進化すると、テーブルの中央または確保したカードから進化先のカードを持ってきて、進化前のポケモンと置き換えます。進化前のポケモンは自分のトレーナータイルの下に裏向きで置きます。裏向きにしたカードからはボーナスと勝利点を得ることはできません。テーブルの中央からカードを取った場合、通常の手順通り新しいカードを表向きにして空いた場所を埋めます。

プレイヤーは一度の手番で1匹のポケモンだけを進化させることができます。進化できるポケモンが2匹以上いるなら、その中でどのポケモンを進化させるかを選択します。進化は必須ではないので、条件を満たしていても進化させないこともできます。

例：ジヒの手番が終わると、フシギソウ（レベル2）がテーブルの中央に並んでいます。ジヒはつかまえていたフシギダネをフシギソウに進化させようとしています。フシギダネを進化させるためにはヒールボールのボーナスが3つ必要ですが、つかまえていたニョロモとカビゴンで進化条件を満たしています。そのため、ジヒはフシギソウを自分のゲームエリアに置くことができました。



ジヒのゲームエリア

そして、進化前のフシギダネはトレーナータイルの下に裏向きで置きます。



ジヒのゲームエリア

ゲーム終了と得点計算

自分の前に置かれたカード（裏向きで置いたカードと確保したままのカードを除く）に示された勝利点の合計が、現在の自分の得点です。

1人のプレイヤーの勝利点の合計が18点以上になったとき、スタートプレイヤーの右側に座ったプレイヤーまで手番を行い、全てのプレイヤーが同じ回数の手番を行います。最後の手番が終わったら、ゲームを終了して勝利点の合計を計算します。

勝利点が最も多いプレイヤーの勝利です。同点の場合、その中でトレーナータイルの下により多くのカードを置いているプレイヤー（より多くの進化をさせたプレイヤー）が勝利します。それでも決着がつかない場合、自分の前に置かれたポケモンの数が多いプレイヤーの勝利です。

ポケモン図鑑シート

ゲームに登場する全てのポケモンをつかまえよう！

このゲームを始めたときにポケモン図鑑シートを1枚ずつ取り、ゲーム終了時に今回のゲームでつかまえた全てのポケモン（トレーナータイルの下のカードを含む）をチェックしてください。

チェックしたポケモン図鑑シートは、次のゲームまで保管しておいてください。その後、ゲーム内で新しいポケモンをつかまえるたびに、ポケモン図鑑シートに追加でチェックしてください。全てのポケモンをつかまえて図鑑シートを完成したら、おめでとうございます！真のポケモントレーナーです。写真を撮って共有して自慢してみてください。





©Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. ©Pokémon.
포켓몬스터, 포켓몬, Pokémon은 Nintendo의 상표입니다.
본 제품은 한국 내 독점적 저작권 관리자인 (주)포켓몬코리아와의 정식계약에 의해 생산되므로 무단 복제 시
법의 처벌을 받게 됩니다. 한국 내에서만 판매 가능.
<스플렌더 포켓몬> 프로젝트 매니저: 박지희 / 편집: 길다은
A game designed by Marc André • Edited by Scott Lewis and Paul Grogan
• Published by SPACE Cowboys - Asmodee Group
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France • © 2023 SPACE Cowboys. All rights reserved.
www.spacecowboys.us • Find out more about SPACE Cowboys at www.spacecowboys.fr/our-board-games.
SpaceCowboysUS / SpaceCowboys1 / space_cowboys_official

